GIUOCHI PIACEVOLI

DI

PRESTIGIO e DESTREZZA



ESPERIMENTI FISICI, SCIENTIFICI e MECCANICI

Fiorenzuola d'Arda, Tip. Pennaroli

GIUOCHI PIACEVOLI

DI

PRESTIGIO e DESTREZZA



ESPERIMENTI FISICI, SCIENTIFICI e MECCANICI

Fiorenzuola d'Arda, Tip. Pennaroli

RACCOLTA DI 23 GIUOCHI

Giuoco dei bussolotti.

Il giuoco dei bussolotti non è altro che una destrezza di mano massimamente quando si piglia con la mano destra la palla, si finge di metterla nella sinistra e riportarla nel bussolotto, allora la palla rimane nella medesima mano destra.

Per far parlare una donna quando dorme.

Prendete dell' erba cedra, e mettetela sotto il capezzale senza che si accorga e vedrete l' effetto.

Giuoco dell' anello.

Pigliate un anello, cucitelo nella punta del fazzoletto, e poi con la bacchetta mostrate che l' anello sia nel fazzoletto, quindi darete a tenere la bacchetta nelle mani di quella persona che vuol fare il giuoco, nel levare che farà la mano metterete l' anello dentro; tirando il fazzoletto il giuoco sarà fatto.

Giuoco del cappone arrosto che salta.

Pigliate un cappone pelato vivo, e poi bagnategli la sesta con acquavita, e fatene inghiottire al cappone che si addormenterà ungendolo bene; pigliate pane grattato abbrucciato e mettendolo sopra parendo fosse cotto, nel volerlo tagliare salterà nel piatto.

Giuoco della moneta.

Prendete una moneta fingerete metterla nella mano sinistra e buttarla in aria e si riprende con la mano destra.

Giuoco ridicolo per far cuocere una frittata in un cappello.

Siate d' accordo con un amico che abbia prima una frittata nel cappello; prendete poscia sei uova che vuoterete per mezzo d' un piccolo buco, fatto con uno spillo, turando

detto buco con cera bianca, dopo ciò romperete le uova vuote nel cappello, bisogna aver cura di conservarne uno pieno che lascerete cadere per terra, senza far conoscere che lo fate con arte, ciò farà credere che quelle che avete poc'anzi rotte, siano simili a quello caduto. Il giuoco è fatto.

Il sacco con uova

Il sacco deve essere a tre doppi, e con destrezza si cacciano fuori le uova, una ad una avvertendo di far piano acciò le uova non vadino rotte, ed il giuoco è fatto.

Giuoco di molte persone che siano a tavola

Pigliate sale ammoniaco, sale di canfora ed acquavite forte; fate bollire insieme il tutto, ungete una candela di cera, accendetela a tavola e tutti sembreranno senza testa.

Giuoco per far andare tutte le pulci addosso a chi vorrai

Bagna una pezza nel latte di somara e bagna le scarpe a chi vorrai, che tutte le pulci gli andranno addosso.

Giuoco della candela

Prendete una candela, applicatevi uno spillo al disotto, assicurate lo spillo con un capello di donna legatelo all'occhiello del gilet, mettete la candela accesa dentro la bottiglia, stendete il braccio dove avete la bottiglia, con l'altra mano date il fluido e la candela sorti, ritirando il braccio la candela rientra.

Giuoco del fazzoletto tagliato

Prendete una pezzolina, tenetela nella mano nascosta sotto la bacchetta, fatevi prestare un fazzolelto, prendetelo al centro, mettetelo nella mano dove avete la pezzuola, sporgetela e fatela tagliare al pubblico, esso crede di aver tagliato il fazzoletto, mentre fate sparire i due pezzi mostrate il fazzoletto sano.

Far sì che un pezzo di carta tenuto al di sopra di un lume acceso non brucia.

Basta soffiare con forza dall'alto del lume.

Per far tirare 200 scoregge.

Si prendono fiori di zucca, si fanno impolverire e si dà a fiutare ad una persona e sentirete a sternutire e scoreggiare.

Per far diventare un orologio nella coda di un coniglio

Fate mettere in un bussolotto un orologio, prendete quindi detto bussolotto, ponetevi al di sopra una coda di coniglio : voi direte di voler vedere l'ora che segna, di modo che prenderanno la coda invece dell'orologio. Questo giuoco non mancherà di far ridere tutta la società.

Per far che in una conversazione diventino tutti colla faccia di scheletro

Prendete un pò di stoppa, mettetevi sopra sale fino, inzuppate detta stoppa di spirito di vino, spegnete gli altri lumi, ne vedrete l'effetto.

Giuoco di bruciare un filo che sostenga un anello

Il filo non è che di refe ordinario ma forte, fatto inzuppare per alcune ore nell'acqua saturata di sal comune fatto poscia asciugare all'aria, vi s'infila un anello comune ed appeso al filo, le cui due estremità sono aggruppate ad un chiodo, mettendovi sotto un lume acceso. Il filo abbrucia e tuttavia l'anello vi resta sospeso, indi colle mani lo riduce in polvere e non rimane che l'anello. Ma terrete nascosto fra le dita un'altro filo che durante lo sfregamento se lo lascia cadere e lo mostra illeso.

Giuoco delle scarpe

Prendete midollo di ossa, mescolatevi della polvere di mattone cotto, ungete le scarpe, andate dal lustrino, fa-

devi pulire le scarpe, pulita la prima mettete l' altra mentre pulisce la seconda la prima rinviene più sporca di prima.

Per far comparire una camera piena di fuoco.

Prendete del sale di canfora, mettetelo in un braciere bene acceso, ponete il braciere in una camera ben chiusa per una mezz' ora poi mandate una persona dentro con una candela accesa e si vedrà l' effetto.

Per far camminare una carta sopra una tavola.

Pigliate un pelo di quei sottili di cavallo bianco con un poco di cera bianca che non se ne accorga; l' attaccherete con la stessa cera e poi direte, presto salta fuori movendo col dito lo stesso pelo che la carta camminerà e niuno se ne accorgerà.

Giuoco delle 5 carte.

Per far il giuoco delle 5 carte: 1. Si prendono le carte in modo che facciano una mezza curva stringendole nei fianchi se ne fa sortire una collo stringere ed allargare il pugno. 2. Per farne sortire due si capovolge il mazzo e si tiene il dito mignolo sotto in modo di obbligare la carta a far sortire le altre due. 3. Per farla sortire a destra si prende il mazzo sull' angolo ed alla estremità della parte destra, per farla sortire a sinistra si fa ugualmente a sinistra. 4. Per farla partire come una palla da fucile si prende il mazzo al piede e si allarga le dita tutto ad un tratto. Si osserva che 2 carte devono essere unite con un filo elastico.

Giuoco della funicella.

Si prende una funicella si fa vedere al pubblico che si uniscono le due estremità lasciando esposto il centro, ed invitando qualche persona a tagliarla. In questo frattempo si fa girare la medesima sull' estremitá, in modo che chi taglia invece di tagliare la fune nel centro, ha tagliato una piccola estremità.

IL PERCHÈ

Il governo dirige i popoli
Il papa nuovo li benedice tutti e due.
Il soldato li serve tutti e tre.
Il possidente paga per tutti quattro
L' avvocato li spoglia tutti cinque
Il medico li ammazza tutti sei.
Il chirurgo li scortica tutti sette.
I frati vivono per tutti otto.
I preti cantano per tutti nove.
La morte li sorprende tutti dieci
Il becchino li seppellisce tutti undici,
La terra infine li riceve e li ricopre
tutti dodici.
Ed in secula seculorum Amen.

Alfabeto in danno delle Donne

La donna è Arsenale di tutte le malizie
idem Basilisco che collo sguardo uccide
idem Camera ottica che traspare
idem Danno dell' universo
idem Ergastolo della gioventù
idem Fulmine che incenerisce
idem Galera dei mariti
idem Hurrà di tutte le sconfitte
idem Impresario di bugie
idem Lezione sempre da studiare
idem Macchina che dissolve
idem Nave pericolosa
idem Oro che non luce

La donna è Peggio del demonio
idem Quintessenza dei malanni
idem Rovina dell' uomo
idem Sentiero inesplorato
idem Tessitura intricata
idem Ultima disgrazia dell' uomo
idem Vampiro americano
idem Zanzara persiana

Alfabeto in favore delle Donne

La donna è Ambrosia dolcissima
idem Bellezza inestimabile
idem Consolazione degli afflitti
idem Delizia di chi la stima
idem Emporio di piacere
idem Felicità dell' uomo
idem Gaudio degli innamorati
idem Itinerario sicuro
idem Lume splendidissimo
idem Miele dolcissimo
idem Nettare saporitissimo
idem Organo della società
idem Pianeta propizio a tutti
idem Quintessenza del gusto
idem Regina dei cuori
idem Sollievo dei melanconici
idem Trono inaufragabile
idem Umore rallegrante
idem Vivaio di gigli e rose
idem Zeffiro di primavera

Codice  di Bacco

Chi non frequenta le osterie, 2 anni ai ferri
Lasciare di bere quando siete invitati, 5 anni di galera.
Bere il suo bicchiere di vino in 2 volte, 6 mesi di prigione
Rifiutare il suo bicchiere vuoto davanti alla società, idem.
Aver corrispondenza con bevitor d'acqua, morte.
Sopportar la sete avendo denari in tasca. lavori forzati in vita.
Dormire sul tavolo, ubbriachi, degradazione.
Abbandonare il suo posto all'osteria, sospeso dai diritti civili.
Cadere per strada essendo ubbriaco, scacciato dalla società

Fatto ed approvato dai membri del consiglio dell'ordine di Bacco, divisione dei gran bevitori sopraffini, abbiamo firmato dopo fattane lettura.

Il Commissario Capo — *Il Vice Presidente*

GRAN GOLA DI BERE — DIVORA LA SETE

Visto - Il Capo d'Amministrazione

BEVI A MORTE

Approvato dalla Procura di Piacenza ai sensi della Legge sulla stampa 1933
Esemplari d'obbligo - Art. 9 Legge 26 Maggio 1932 N. 654.

Distr. autor. dalla Autorità Locale di Fiorenzuola d'Arda il 7 - 2 - *1934*.-